

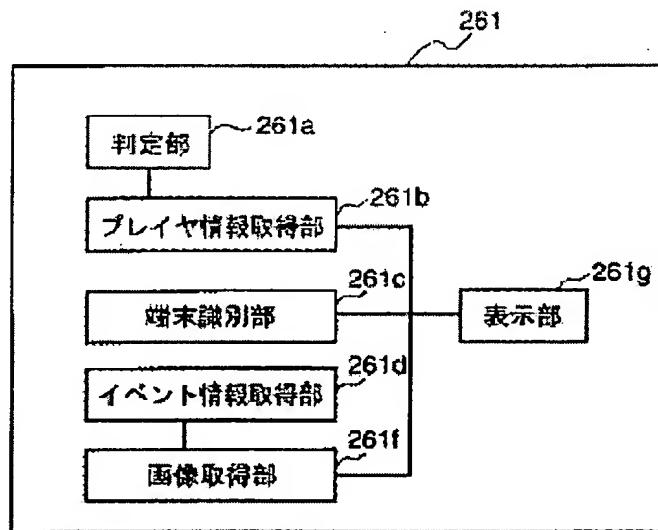
## GAME SERVER, AND METHOD AND PROGRAM FOR MANAGING GAME

**Patent number:** JP2003117246  
**Publication date:** 2003-04-22  
**Inventor:** OKITA KATSUNORI; KUBOTA KAZUTAKA; HARANO HIROKI; WADA HIROYUKI; SHIBAMIYA MASAKAZU; MAKIISHI TAKASHI  
**Applicant:** KONAMI CO LTD  
**Classification:**  
 - international: A63F13/00; A63F13/12; A63F13/00; A63F13/12; (IPC1-7): A63F13/12; A63F13/00; G06F17/60  
 - european:  
**Application number:** JP20010321095 20011018  
**Priority number(s):** JP20010321095 20011018

[Report a data error here](#)

### Abstract of JP2003117246

**PROBLEM TO BE SOLVED:** To improve convenience of a game player. **SOLUTION:** The CPU 261 of a store server is provided with: a judging means 261a for judging whether each client terminal connected to the store server is being used; a player information obtaining part 261b for obtaining at least the name information of the player using the client terminal connected to the store server; and a display part 261g for displaying a judgement result of the judging part 261a and an obtained result of the player information obtaining part 261b in correspondence with identifying information given to each client terminal connected to the store server 2.



Data supplied from the [esp@cenet](#) database - Worldwide

(19) 日本国特許庁 (JP)

(12) 公開特許公報 (A)

(11) 特許出願公開番号

特開2003-117246

(P2003-117246A)

(43) 公開日 平成15年4月22日 (2003.4.22)

(51) Int.Cl.<sup>7</sup>

A 6 3 F 13/12  
13/00

識別記号

G 0 6 F 17/60

1 4 6

F I

A 6 3 F 13/12  
13/00

テマコード(参考)

B 2 C 0 0 1  
K  
M  
P

G 0 6 F 17/60

1 4 6 Z  
審査請求 有 請求項の数 7 O L (全 23 頁)

(21) 出願番号

特願2001-321095(P2001-321095)

(71) 出願人 000105637

コナミ株式会社

東京都千代田区丸の内2丁目4番1号

(22) 出願日 平成13年10月18日 (2001.10.18)

(72) 発明者 沖田 勝典

東京都港区虎ノ門四丁目3番1号 コナミ  
株式会社内

(72) 発明者 久保田 和孝

東京都港区虎ノ門四丁目3番1号 コナミ  
株式会社内

(74) 代理人 100067828

弁理士 小谷 悅司 (外2名)

最終頁に続く

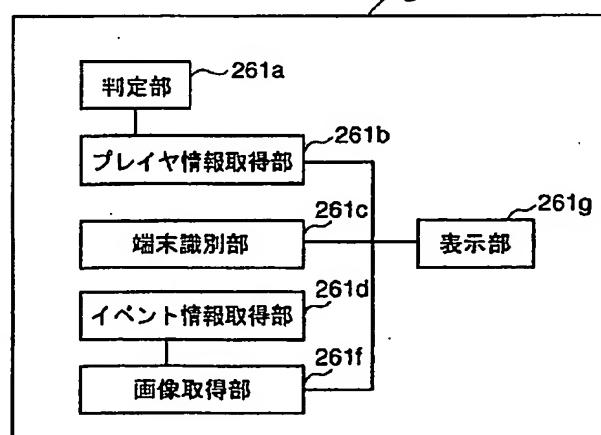
(54) 【発明の名称】 ゲーム用サーバ装置、ゲーム管理方法及びゲーム管理プログラム

(57) 【要約】

【課題】 ゲーム装置のプレイヤにとっての利便性を向上する。

【解決手段】 店舗サーバ装置のCPU261は、店舗サーバ装置に接続された各クライアント端末装置が使用中であるか否かを判定する判定部261aと、店舗サーバ装置に接続された各クライアント端末装置を使用しているプレイヤの少なくとも名称情報を取得するプレイヤ情報取得部261bと、判定部261aによる判定結果及びプレイヤ情報取得部261bによる取得結果を店舗サーバ装置2に接続された各クライアント端末装置に付された識別情報と対応付けて表示する表示部261gとを備えている。

261



## 【特許請求の範囲】

【請求項1】 それぞれ識別情報が対応付けされた端末装置と通信可能に接続され、複数のプレイヤが前記端末装置を用いて行なうゲームを管理するゲーム用サーバ装置であって、各端末装置が使用中であるか否かを判定する判定手段と、各端末装置を使用しているプレイヤの少なくとも名称情報を取得するプレイヤ情報取得手段と、前記判定手段による判定結果及び前記プレイヤ情報取得手段による取得結果を前記識別情報と対応付けて表示する表示手段とを備えることを特徴とするゲーム用サーバ装置。

【請求項2】 各端末装置で行なわれているゲームのゲーム空間と同一のゲーム空間でゲームが行なわれている端末装置を識別する端末識別手段を備え、前記表示手段は、前記端末識別手段による識別結果を前記識別情報と対応付けて表示することを特徴とする請求項1に記載のゲーム用サーバ装置。

【請求項3】 前記プレイヤ情報取得手段は、前記識別情報と対応付けてプレイヤの当該ゲームでの強さのレベルを表わす段位情報を取得することを特徴とする請求項1または2に記載のゲーム用サーバ装置。

【請求項4】 前記プレイヤ情報取得手段は、前記識別情報と対応付けてプレイヤの当該ゲームでの特徴を表わす称号情報を取得することを特徴とする請求項1～3のいずれかに記載のゲーム用サーバ装置。

【請求項5】 前記端末装置で発生する所定のイベントを取得するイベント情報取得手段と、前記所定のイベントの発生する所定時間前から当該イベントの発生時点までのリプレイ情報を当該端末装置から取得するリプレイ情報取得手段とを備え、前記表示手段は、取得されたリプレイ情報に基づいてリプレイ画像を表示することを特徴とする請求項1～4のいずれかに記載のゲーム用サーバ装置。

【請求項6】 それぞれ識別情報が対応付けされた端末装置と通信可能に接続され、複数のプレイヤが前記端末装置を用いて行なうゲームを管理するゲーム用サーバ装置を用いるゲーム管理方法であって、各端末装置が使用中であるか否かを判定する判定処理と、各端末装置を使用しているプレイヤの少なくとも名称情報を取得するプレイヤ情報取得処理と、前記判定処理における判定結果及び前記プレイヤ情報取得処理における取得結果を前記識別情報と対応付けて表示する表示処理とを実行することを特徴とするゲーム管理方法。

【請求項7】 それぞれ識別情報が対応付けされた端末装置と通信可能に接続され、複数のプレイヤが前記端末装置を用いて行なうゲームを管理するゲーム用サーバ装置を、各端末装置が使用中であるか否かを判定する判定手段と、各端末装置を使用しているプレイヤの少なくとも名称情報を取得するプレイヤ情報取得手段と、前記判定手段による判定結果及び前記プレイヤ情報取得手段に

よる取得結果を前記識別情報と対応付けて表示する表示手段として機能させることを特徴とするゲーム管理プログラム。

## 【発明の詳細な説明】

## 【0001】

【発明の属する技術分野】 本発明は、それぞれ識別情報が対応付けされた端末装置と通信可能に接続され、複数のプレイヤが前記端末装置を用いて行なうゲームを管理するゲーム用サーバ装置、ゲーム管理方法及びゲーム管理プログラムに関するものである。

## 【0002】

【従来の技術】 従来、複数のプレイヤで行なうビデオゲーム装置として種々のものが提案され、あるいは既に使用されている。また、ゲームセンタ等においては、同一機種のビデオゲーム装置（端末装置）が複数台配設され、LAN及びインターネット等のネットワーク（及びサーバ）を介して複数のビデオゲーム装置が接続され、複数のプレイヤが同一のゲーム空間でゲームを行なうことの可能なビデオゲーム装置がある。このようなビデオゲーム装置では、麻雀、将棋等のテーブルゲームやスポーツ、格闘技等の対戦型ゲームが行われている。

【0003】 上記のテーブルゲームや対戦型ゲームを行なう場合、LAN及びインターネット等のネットワーク（及びサーバ）を介して複数のビデオゲーム装置が接続されているため、不特定多数のプレイヤがゲームに参加することができる。このようにして、見知らぬ者同士が対戦する場合、対戦相手のゲームに関する能力等がわからないため、ビデオゲーム装置をスタンドアローンの形態で用いてビデオゲーム装置を対戦相手として対戦を行なう通常のゲームに比べて、ゲームの進行に意外性が付与され、ゲームに一定の興味を与えることができる。

## 【0004】

【発明が解決しようとする課題】 一方、麻雀、将棋等のテーブルゲームにおいては、上級者の打ち方は他のプレイヤの参考になると共に、上級者同士の対戦を観戦することはゲームに参加していないプレイヤ（すなわち、観戦者）にとっても楽しみとなる。加えて、例えば、麻雀ゲームにおける最高の上がり方である役満は、上がったプレイヤだけではなく、他のプレイヤにとっても、配牌（その局のスタート）から上がるまでのプロセスは興味のあるものである。

【0005】 しかしながら、従来のビデオゲーム装置は、ゲームセンタ等において同一機種のビデオゲーム装置が複数台配設されている場合でも、例えば、隣席に上級者であるプレイヤが居て役満を上がっていた場合に、他のプレイヤは当該プレイヤが上級者であることも、役満を上がったことも知り得ない。従って、上級者の打ち方を参考にすることも、対戦を観戦することもできない。つまりビデオゲーム装置で行なわれているゲームの情報は、当該ビデオゲーム装置のプレイヤ以外は知り得

ない状態にある。そのため、同一機種のビデオゲーム装置が複数台配設されていることによるメリットが充分に発揮されているとは言い難く、プレイヤ（観戦者を含む）の利便性にも限界があった。

【0006】本発明は、上記の課題に鑑みてなされたもので、プレイヤにとって利便性の高いゲーム用サーバ装置、ゲーム管理方法及びゲーム管理プログラムを提供することを目的とする。

【0007】

【課題を解決するための手段】請求項1に記載のゲーム用サーバ装置は、それぞれ識別情報が対応付けされた端末装置と通信可能に接続され、複数のプレイヤが前記端末装置を用いて行なうゲームを管理するゲーム用サーバ装置であって、各端末装置が使用中であるか否かを判定する判定手段と、各端末装置を使用しているプレイヤの少なくとも名称情報を取得するプレイヤ情報取得手段と、前記判定手段による判定結果及び前記プレイヤ情報取得手段による取得結果を前記識別情報と対応付けて表示する表示手段とを備えることを特徴としている。

【0008】上記の発明によれば、判定手段によって各端末装置が使用中であるか否かが判定され、プレイヤ情報取得手段によって各端末装置を使用しているプレイヤの少なくとも名称が取得され、表示手段によって判定手段による判定結果及びプレイヤ情報取得手段による取得結果が各端末装置に付された識別情報と対応付けて表示される。従って、プレイヤは、表示手段によって識別情報と対応付けて表示される判定手段による判定結果及びプレイヤ情報取得手段による取得結果を見ることによって、例えば、使用中でない端末装置の有無及び識別情報、あるいは、端末装置を使用しているプレイヤの名称等を確認することができるため、プレイヤにとっての利便性が高められる。

【0009】請求項2に記載のゲーム用サーバ装置は、請求項1に記載のゲーム用サーバ装置であって、各端末装置で行なわれているゲームのゲーム空間と同一のゲーム空間でゲームが行なわれている端末装置を識別する端末識別手段を備え、前記表示手段は、前記端末識別手段による識別結果を前記識別情報と対応付けて表示することを特徴としている。

【0010】上記の発明によれば、端末識別手段によって、各端末装置で行なわれているゲームのゲーム空間と同一のゲーム空間でゲームが行なわれている端末装置が識別されて、表示手段によって、端末識別手段による識別結果が識別情報と対応付けて表示される。従って、プレイヤ（特に観戦者）は、各端末装置でプレイしているプレイヤと同一のゲーム空間でゲームを行なっている他のプレイヤの使用している端末装置の識別情報を確認することができ（例えば、隣席のプレイヤ同士が同じゲーム空間でゲームをしているか否か等を知ることができ）、更にプレイヤ（特に観戦者）にとっての利便性が

高められる。

【0011】請求項3に記載のゲーム用サーバ装置は、請求項1または2に記載のゲーム用サーバ装置であって、前記プレイヤ情報取得手段は、前記識別情報と対応付けてプレイヤの当該ゲームでの強さのレベルを表わす段位情報を取得することを特徴としている。

【0012】上記の発明によれば、プレイヤ情報取得手段によって、識別情報と対応付けてプレイヤの当該ゲームでの強さのレベルを表わす段位が取得され、表示手段によって、プレイヤの当該ゲームでの強さのレベルを表わす段位が識別情報と対応付けて表示される。従って、ゲームセンタ内に複数の端末装置が配設されている場合には、プレイヤは、例えば、自分がプレイしている端末装置が配設されているゲームセンタ内の別の端末装置でプレイしているプレイヤの段位を知ることができ、更にプレイヤにとっての利便性が高められる。

【0013】請求項4に記載のゲーム用サーバ装置は、請求項1～3のいずれかに記載のゲーム用サーバ装置であって、前記プレイヤ情報取得手段は、前記識別情報と対応付けてプレイヤの当該ゲームでの特徴を表わす称号情報を取得することを特徴としている。

【0014】上記の発明によれば、プレイヤ情報取得手段によって、前記識別情報と対応付けてプレイヤの当該ゲームでの特徴を表わす称号が取得され、表示手段によって、プレイヤの当該ゲームでの特徴を表わす称号が識別情報と対応付けて表示される。従って、ゲームセンタ内に複数の端末装置が配設されている場合には、プレイヤは、例えば、自分がプレイしている端末装置が配設されているゲームセンタ内の別の端末装置でプレイしているプレイヤの称号を知ることができ、更にプレイヤにとっての利便性が高められる。

【0015】請求項5に記載のゲーム用サーバ装置は、請求項1～4のいずれかに記載のゲーム用サーバ装置であって、前記端末装置で発生する所定のイベントを取得するイベント情報取得手段と、前記所定のイベントの発生する所定時間前から当該イベントの発生時点までのリプレイ情報を当該端末装置から取得するリプレイ情報取得手段とを備え、前記表示手段は、取得されたリプレイ情報に基づいてリプレイ画像を表示することを特徴としている。

【0016】上記の発明によれば、イベント情報取得手段によって、端末装置で発生する所定のイベントが取得され、リプレイ情報取得手段によって、この所定のイベントの発生する所定時間前から当該イベントの発生時点までのリプレイ情報が当該端末装置から取得され、表示手段によって、取得されたリプレイ情報に基づいてリプレイ画像が表示される。従って、例えば、上記所定のイベントとして、麻雀ゲームで役満を上がったというイベントが設定されている場合には、役満を上がった時点の所定時間前（例えば配牌時点）から役満を上がった時点

までのリプレイゲーム画像が表示手段に表示されるため、役満を上がるまでのプロセスを観戦することが可能となり、更にプレイヤにとっての利便性が高められる。

【0017】請求項6に記載のゲーム管理方法は、それぞれ識別情報が対応付けされた端末装置と通信可能に接続され、複数のプレイヤが前記端末装置を用いて行なうゲームを管理するゲーム用サーバ装置を用いるゲーム管理方法であって、各端末装置が使用中であるか否かを判定する判定処理と、各端末装置を使用しているプレイヤの少なくとも名称情報を取得するプレイヤ情報取得処理と、前記判定処理における判定結果及び前記プレイヤ情報取得処理における取得結果を前記識別情報と対応付けて表示する表示処理とを実行することを特徴としている。

【0018】上記の発明によれば、判定処理において各端末装置が使用中であるか否かが判定され、プレイヤ情報取得処理において各端末装置を使用しているプレイヤの少なくとも名称が取得され、表示処理において判定処理における判定結果及びプレイヤ情報取得処理における取得結果が各端末装置に付された識別情報と対応付けて表示される。従って、プレイヤは、表示処理によって識別情報と対応付けて表示される判定処理における判定結果及びプレイヤ情報取得処理における取得結果を見ることによって、例えば、使用中でない端末装置の有無及び識別情報、あるいは、端末装置を使用しているプレイヤの名称等を確認することが出来るため、プレイヤにとっての利便性が高められる。

【0019】請求項7に記載のゲーム管理プログラムは、それぞれ識別情報が対応付けされた端末装置と通信可能に接続され、複数のプレイヤが前記端末装置を用いて行なうゲームを管理するゲーム用サーバ装置を、各端末装置が使用中であるか否かを判定する判定手段と、各端末装置を使用しているプレイヤの少なくとも名称情報を取得するプレイヤ情報取得手段と、前記判定手段による判定結果及び前記プレイヤ情報取得手段による取得結果を前記識別情報と対応付けて表示する表示手段として機能させることを特徴としている。

【0020】上記の発明によれば、判定手段によって各端末装置が使用中であるか否かが判定され、プレイヤ情報取得手段によって各端末装置を使用しているプレイヤの少なくとも名称が取得され、表示手段によって判定手段による判定結果及びプレイヤ情報取得手段による取得結果が各端末装置に付された識別情報と対応付けて表示される。従って、プレイヤは、表示手段によって識別情報と対応付けて表示される判定手段による判定結果及びプレイヤ情報取得手段による取得結果を見ることによって、例えば、使用中でない端末装置の有無及び識別情報、あるいは、端末装置を使用しているプレイヤの名称等を確認することが出来るため、プレイヤにとっての利便性が高められる。

#### 【0021】

【発明の実施の形態】図1は、本発明に係るゲーム用サーバ装置が適用されるゲームシステムの構成図である。ゲームシステムは、それぞれ識別情報が対応付けされたクライアント端末装置（端末装置に相当する）1と、複数の（ここでは8台の）クライアント端末装置1と通信可能に接続され、複数のプレイヤがクライアント端末装置1を用いて行なうゲームを管理する店舗サーバ装置（ゲーム用サーバ装置に相当する）2と、複数の店舗サーバ装置2と通信可能に接続されたセンターサーバ装置3とを備えている。

【0022】クライアント端末装置1は、プレイヤがモニタに表示されるゲーム画面に基づいて所定の操作を行なうことによって、ゲームを進行するものである。なお、クライアント端末装置1に対応付けられる識別情報は、クライアント端末装置1が接続されている店舗サーバ装置2毎の識別情報（又はクライアント端末装置1が配設されている店舗の識別情報）とクライアント端末装置1が配設されている店舗内でのクライアント端末装置1毎の識別情報（端末番号という）とを含んでいる。例えば、店舗Aの識別情報がAであって、店舗A内でのクライアント端末装置1の識別情報が4である場合には、当該クライアント端末装置1の識別情報はA4である。

【0023】店舗サーバ装置2は、それぞれ複数（ここでは8台）のクライアント端末装置1と通信可能に接続され、接続されたクライアント端末装置1において実行されるゲームの管理を行なうと共に、センターサーバ装置3と通信可能に接続され、クライアント端末装置1とセンターサーバ装置3との間でデータの送受信を行なうものである。

【0024】センターサーバ装置3は、複数の店舗サーバ装置2と通信可能に接続され、後述する指紋認証において必要なプレイヤの指紋の特徴点データをユーザIDに対応付けて格納すると共に、店舗サーバ装置2を介してクライアント端末装置1とデータの送受信を行なうものである。

【0025】図2は、クライアント端末装置1の一実施形態の外観を示す斜視図である。なお、以下の説明では、クライアント端末装置の一例としてモニタが一体に構成された業務用ビデオゲーム装置について説明するが、本発明はこの例に特に限定されず、家庭用ビデオゲーム機を家庭用テレビジョンに接続することによって構成される家庭用ビデオゲーム装置、ビデオゲームプログラムを実行することによってビデオゲーム装置として機能するパーソナルコンピュータ等にも同様に適用することができる。

【0026】また、本実施形態において、本発明に係るクライアント端末装置1を用いて行なわれるゲームは、麻雀ゲームであって、クライアント端末装置1を操作するプレイヤと、他のクライアント端末装置1を操作する

プレイヤ及びCPUプレイヤの少なくとも一方とが対戦するものである。他のクライアント端末装置1を操作するプレイヤと対戦する場合には、後述するネットワーク通信部18及び店舗サーバ装置2等を介して、クライアント端末装置1間のデータの送受信が行なわれる。

【0027】クライアント端末装置1は、ゲーム画面を表示するモニタ11と、モニタ11のゲーム画面に表示される選択などを促すボタンのアドレスとプレイヤによる押圧位置とからいずれのボタンが指示されたかを判定するタッチパネル11aと、音声を出力するスピーカ12と、個人カードに記憶されたユーザID等の情報を読み込むカードリーダ13と、後述するCCDカメラ14aからの指紋情報を用いて個人認証に必要な特徴点データを抽出する指紋認証部14と、プレイヤが投入するコインを受け付けるコイン受付部15とを備えている。指紋認証部14によって抽出された特徴点データは、後述するネットワーク通信部18及び店舗サーバ装置2等を介してセンターサーバ装置3に格納される。

【0028】モニタ11は画像を表示する例えば薄形の液晶表示器である。スピーカ12は所定のメッセージやBGMを出力するものである。指紋認証部14は、プレイヤの指紋を撮像するCCDカメラ14aを備えている。CCDカメラ14aに替えて他のデジタル撮像器（例えばCMOSカメラ等）からなる形態でもよい。コイン受付部15は、投入されたコインが不良コイン等であった場合に排出するコイン排出口151を備えている。

【0029】また、個人カードは、ユーザID等の個人情報が記憶された磁気カードやICカード等で、図では示していないが、カードリーダ13は差し込まれた個人カードから情報を読み出し可能にするものである。

【0030】クライアント端末装置1の適所には、各部からの検出信号や、各部への制御信号を出力するマイクロコンピュータなどで構成される制御部16（図3参照）が配設されている。

【0031】図3は、クライアント端末装置1の一実施形態を示すハードウェア構成図である。制御部16はクライアント端末装置1の全体の動作を制御するもので、情報処理部（CPU）161と、処理途中の情報等を一時的に格納するRAM162と、後述する所定の画像情報及びゲームプログラム等が予め記憶されたROM163とを備える。

【0032】外部入出力制御部171は、制御部16とカードリーダ13、タッチパネル11a及びCCDカメラ14aを含む検出部の間で、検出信号を処理用のデジタル信号に変換し、また指令情報を検出部の各機器に対して制御信号に変換して出力するもので、かかる信号処理と入出力処理とを例えば時分割的に行なうものである。外部機器制御部172はそれぞれの時分割期間内に検出部の各機器への制御信号の出力動作と、検出部の各

機器からの検出信号の入力動作とを行なうものである。

【0033】描画処理部111は制御部16からの画像表示指示に従って所要の画像をモニタ11に表示させるもので、ビデオRAM等を備える。音声再生部121は制御部16からの指示に従って所定のメッセージやBGM等をスピーカ12に出力するものである。

【0034】タッチパネル11aは長方形状をした薄層体で、縦横にそれぞれ所定ピッチで線状の透明材からなる感圧素材を配列したものを透明カバーで被覆する等により構成されたもので、モニタ11の筐面上に貼付されている。このタッチパネル11aは公知の物が採用可能であり、例えば2枚の可撓性を有するフィルム基材の対向する面側にそれぞれ長尺の感圧導電性インク、例えば導電性粒子と非導電性粒子とを分散混合した熱可塑性樹脂により構成されたものを対応する位置に印刷した後、両フィルム基材を貼り合わせて製造されたものでもよい。また、各感圧導電性インクにはリード線が絶縁被覆された状態でフィルム外へ引き出されており、一方のフィルム基材のリード線には所定の電圧が印加され、他方のフィルム基材のリード線には電圧を検出する回路が各リード線を認識可能にして接続されている。張り合わされた状態における両フィルム基材の感圧導電性インク同士の接触面は微小な凸凹（印刷時や微小粒子の存在に起因）が形成された状態にあり、フィルム基材面へのプレイヤの指（あるいは押圧ペン等）での加圧によるインク表面相互の実質的な接触面積の変化、すなわち接触面での抵抗変化によって他方のリード線側に現れる電圧がアナログ的に検出し得る。これにより押圧位置が検出できるようになっている。そして、モニタ11画面に表示される選択などを促すボタンのアドレスと押圧位置とからいずれのボタンが指示されたかが判定し得るようにしている。

【0035】ROM163には、麻雀牌キャラクタ、背景画像、各種画面の画像等が記憶されている。麻雀牌キャラクタ等は3次元描画が可能なように、それを構成する所要数のポリゴンで構成されており、描画処理部111はCPU161からの描画指示に基づいて、3次元空間上の位置から擬似3次元空間上の位置への変換のための計算、光源計算処理等を行なうと共に、上記計算結果に基づいてビデオRAMに対して描画すべき画像データの書き込み処理、例えば、ポリゴンで指定されるビデオRAMのエリアに対するテクスチャデータの書き込み（貼り付け）処理を行なう。

【0036】ここで、CPU161の動作と描画処理部111の動作との関係を説明する。CPU161は、内蔵のあるいは外部からの装着脱式としてのROM163に記録されているオペレーティングシステム（OS）に基づいて、ROM163から画像、音声及び制御プログラムデータ、ゲームプログラムデータを読み出す。読み出された画像、音声及び制御プログラムデータ等の一部

若しくは全部は、RAM162上に保持される。以降、CPU161は、RAM162上に記憶されている制御プログラム、各種データ（表示物体のポリゴンやテクスチャ等その他の文字画像を含む画像データ、音声データ）、並びに検出部からの検出信号等に基いて、処理が進行される。すなわち、CPU161は、検出信号等に基いて、適宜、描画や音声出力のためのタスクとしてのコマンドを生成する。描画処理部111は、上記コマンドに基づいて、視点位置の計算、視点位置に対する3次元空間上（勿論、2次元空間上においても同様である）におけるキャラクタの位置等の計算、光源計算等、音声データの生成、加工処理を行なう。統いて、上記計算結果に基づいて、ビデオRAMに描画すべき画像データの書き込み処理等を行なう。ビデオRAMに書き込まれた画像データは、（インターフェースを介してD/Aコンバータに供給されてアナログ映像信号にされた後に）モニタ11に供給され、その管面上に画像として表示される。一方、音声再生部121から出力された音声データは、（インターフェースを介してD/Aコンバータに供給されてアナログ音声信号に変換された後に、アンプを介して）スピーカ1-2から音声として出力される。

【0037】描画命令としては、ポリゴンを用いて立体的な画像を描画するための描画命令、通常の2次元画像を描画するための描画命令がある。ここで、ポリゴンは、多角形の2次元画像であり、本実施形態においては、三角形若しくは四角形が用いられる。ポリゴンを用いて立体的な画像を描画するための描画命令は、ROM163から読み出されたポリゴン頂点アドレスデータ、ポリゴンに貼り付けるテクスチャデータの記憶位置を示すテクスチャアドレスデータ、テクスチャデータの色を示すカラーパレットデータの記憶位置を示すカラーパレットアドレスデータ並びにテクスチャの輝度を示す輝度データとからなる。1つのキャラクタ（またはオブジェクト）は多数のポリゴンで構成される。CPU161は、各ポリゴンの3次元空間上の座標データをRAM162に記憶する。そして、モニタ11の画面上でキャラクタ等を動かす場合、次のような処理が行われる。

【0038】CPU161は、RAM162内に一時保持している各ポリゴンの頂点の3次元座標データと、各ポリゴンの移動量データ及び回転量データとに基づいて、順次、各ポリゴンの移動後及び回転後の3次元座標データを求める。このようにして求められた各ポリゴンの3次元座標データの内、水平及び垂直方向の座標データが、RAM162の表示エリア上のアドレスデータ、すなわち、ポリゴン頂点アドレスデータとして、描画処理部111に供給される。描画処理部111は、3個若しくは4個のポリゴン頂点アドレスデータによって示される三角形若しくは四角形の表示エリア上に、予め割り当てられているテクスチャアドレスデータが示すテクスチャデータを書き込む。これによって、モニタ11の表

示面上には、多数のポリゴンにテクスチャデータの貼り付けられたキャラクタ（またはオブジェクト）が表示される。

【0039】ROM163に記憶された各種データのうち装着脱可能な記録媒体に記憶され得るデータは、例えばハードディスクドライブ、光ディスクドライブ、フレキシブルディスクドライブ、シリコンディスクドライブ、カセット媒体読み取り機等のドライバで読み取り可能にしてもよく、この場合、記録媒体は、例えばハードディスク、光ディスク、フレキシブルディスク、CD、DVD、半導体メモリ等である。

【0040】ネットワーク通信部18は、麻雀ゲームの実行中に発生する各種イベント情報等をネットワークを介して店舗サーバ装置2（又は、センターサーバ装置3）と送受信するためのものである。

【0041】ここで、クライアント端末装置1における個人認証方法について説明する。個人認証は、クライアント端末装置1（または、ネットワーク通信部18及びネットワークを介して接続されているセンターサーバ装置3）が認識しているプレイヤと実際にプレイしているプレイヤとが同一であることを確認するものである。プレイヤが初めてクライアント端末装置1でプレイする場合は、カードリーダ13によって差し込まれた個人カードからユーザIDデータが読み出され、指紋認証部14のCCDカメラ14aによってプレイヤの指紋が撮像され、指紋認証部14によってCCDカメラ14aからの指紋情報を用いて個人認証に必要な特徴点データが抽出される。そして、ユーザIDデータと特徴点データとがネットワーク通信部18及びネットワークを介して接続されている店舗サーバ装置2へ伝送され、店舗サーバ装置2から通信回線を介してセンターサーバ装置3に伝送されて格納される。このようにしてプレイヤのセンターサーバ装置3への登録が行なわれる。センターサーバ装置3に登録済みのプレイヤがクライアント端末装置1でプレイする場合は、カードリーダ13によって差し込まれた個人カードからユーザIDデータが読み出され、指紋認証部14のCCDカメラ14aによってプレイヤの指紋が撮像され、指紋認証部14によってCCDカメラ14aからの指紋情報を用いて個人認証に必要な特徴点データが抽出される。そして、ユーザIDデータと特徴点データとがネットワーク通信部18及びネットワーク及び店舗サーバ装置2等を介して接続されているセンターサーバ装置3へ伝送されて、センターサーバ装置3によって、格納されているユーザIDに対応する特徴点データと伝送された特徴点データとが同一であるか否かの判定が行なわれ、この判定が肯定された場合には、プレイヤにプレイが許可され、この判定が否定された場合にはプレイが拒否される（例えば、クライアント端末装置1のモニタ11にエラーメッセージが表示されて、プレイヤに再度指紋認証を行なうように促す）ものである。

【0042】図4は、クライアント端末装置1の制御部16の機能構成図である。制御部16のCPU161は、所定の条件を満たすプレイヤに仮想的に所定数量のアイテムを付与するアイテム付与部161aと、ゲームを開始する際に複数の対局数をゲーム画面に表示し、プレイヤからの選択入力を受け付ける卓選択部161cと、ゲームの終了毎にプレイヤのゲームでの順位を判定する成績判定部161bと、成績判定部161bによる判定結果及び卓選択部161cによって選択された対局数に基づいてプレイヤが仮想的に所持しているアイテムから所定の数量分をプレイヤ間で移動するアイテム移動部161dと、プレイヤが仮想的に所持しているアイテムの数量に基づいて当該プレイヤのゲームでの強さのレベルを表わす段位を決定する段位決定部161fと、後述する履歴記憶部162bに格納された履歴データに基づいてプレイヤの当該ゲームでの特徴を表わすパラメータを算出するパラメータ算出部161gと、算出されたパラメータに基づいてプレイヤにゲーム内でのプレイヤの称号を付与する称号付与部161hと、対戦相手の段位及び称号の少なくとも一方をゲーム画面に表示する対戦相手表示部161kと、所定のイベントの発生を検出するイベント検出部161mとを備える。

【0043】また、制御部16のRAM162は、アイテムの数量及び段位情報をプレイヤの名称に対応付けて格納する段位記憶部162aと、プレイヤの過去のゲーム履歴データをプレイヤ毎に格納する履歴記憶部162bと、称号付与部161hによって付与された称号をプレイヤの名称に対応付けて格納する称号記憶部162cと所定のイベントの発生する所定時間前から当該イベントの発生時点までのゲーム画像データを格納する画像記憶部162dと、プレイヤを含む4人の対戦相手の段位、称号及びプレイヤの名称情報をクライアント端末装置1の識別情報と対応付けて格納する対戦相手記憶部162eとを備える。

【0044】卓選択部161cは、ゲームを開始する際に、後述する卓選択画面500を表示して、プレイヤからの選択入力を受け付けて、1局戦、東風戦及び半荘戦の中からいずれか1つを決定するものである。つまり、対戦する局の数を、1(1局戦)、4(東風戦)及び8(半荘戦)のいずれかに決定するものである。更に、卓選択部161cは、卓選択画面500を表示してプレイヤからの選択入力を受け付けて卓を選択することによって、対戦相手を選択するものである。加えて、卓選択部161cは、このようにして選択された対戦相手のプレイしているクライアント端末装置1の識別情報に対応付けて、プレイヤの名称、段位及び称号と、卓名称とを対戦相手記憶部162eに格納するものである。ここで、卓名称は、卓毎に付された名称であって、例えば「東風戦A」というように対戦する局の数が判別可能な名称となっている。

【0045】アイテム付与部161aは、所定の条件を満たすプレイヤに仮想的にアイテム(ここでは、ドラゴンチップというアイテム)を付与すると共に、プレイヤが仮想的に保有しているポイントを増減し、アイテム数及びポイントを段位記憶部162aにプレイヤの名称に対応付けて格納するものである。ここで、ポイントの増減方法及びアイテムの付与条件について、具体的に説明する。ゲーム中に、プレイヤが和了した(上がった)際にプレイヤが仮想的に保有しているポイントを所定数だけ加算し、プレイヤが放銃した(振り込んだ)際にポイントを所定数だけ減算するものである。例えば、プレイヤが和了した場合は、和了した点数1000点に対して20ポイントの比率でポイントを加算する。プレイヤが放銃した場合は、放銃した点数1000点に対して10ポイントの比率でポイントを減算する。ポイントが100以上となった場合に、仮想的にドラゴンチップというアイテムを3個付与する。

【0046】成績判定部161bは、卓選択部161cにて選定された局数のゲームが終了した時に、プレイヤが仮想的に点棒として所持している点数の多い順に順位を判定するものである。ただし、ゲーム開始時は、プレイヤの仮想的に棒として所持している点数(原点という)は同一である。例えば、原点は、1局戦の場合には15000点であり、東風戦の場合には20000点であり、半荘戦の場合には25000点である。

【0047】アイテム移動部161dは、成績判定部161bによって順位が判定された後に、成績判定部161bによる判定結果及び卓選択部161cによって選択された対局数に基づいてプレイヤが仮想的に所持しているアイテムから所定の数量分をプレイヤ間で移動するものである。具体的には、1局戦の場合にはドラゴンチップを移動せず、東風戦の場合には、4位のプレイヤから1位のプレイヤにドラゴンチップを1個移動し、半荘戦の場合には、4位のプレイヤから1位のプレイヤにドラゴンチップを2個移動すると共に3位のプレイヤから2位のプレイヤにドラゴンチップを1個移動する。また、アイテム移動部161dはドラゴンチップの個数を、後述する段位記憶部162aに更新的に格納する。

【0048】段位決定部161fは、プレイヤが仮想的に所持しているアイテムの個数に基づいて当該プレイヤのゲームでの強さのレベルを表わす段位を決定するものである。以下に、具体的な段位の決定方法について説明する。

【0049】本ゲームを初めてプレイするプレイヤは、段位が十級とされる。例えば、ポイントが100~199となった時に段位を九級とする。そして、ポイントの増加(あるいは減少)に伴って段位を上昇(あるいは下降)させ、例えば、ポイントが900~999となった時に段位を一級とする。ポイントが1000以上となつた場合に、段位を初段とする。

【0050】上述のように、アイテム付与部161aは、ポイントが1000以上となったプレイヤーに対して、仮想的にドラゴンチップというアイテムを3個付与する。そして、アイテム移動部161dによって、成績判定部161bによる判定結果及び卓選択部161cによって選択された対局数に基づいてプレイヤーが仮想的に所持しているドラゴンチップがプレイヤー間で移動された結果、プレイヤーが仮想的に所持しているドラゴンチップの個数が変化し、後述する段位記憶部162aに更新的に格納される。そして、例えば、ドラゴンチップの個数が5個以上10個未満となった時に段位を二段とする。そして、ドラゴンチップの個数の増加（あるいは減少）に伴って段位を上昇（あるいは降下）させ、ドラゴンチップの個数が46個以上となった時に段位を八段とする。

【0051】すなわち、段位決定部161fは、アイテム付与部161aによって決定されるポイントと、アイテム付与部161a及びアイテム移動部161dによって決定されるアイテムの個数に基づいて、ポイント及びアイテムの個数と段位とがテーブル形式に格納された段位テーブルを参照して、該当する段位を決定するものである。

【0052】パラメータ算出部161gは、段位決定部161fによって行なわれる段位の決定において、初段に決定された際に、後述する履歴記憶部162bに格納された履歴データに基づいてプレイヤーの当該ゲームでの特徴を表わすパラメータを算出するものである。パラメータは、以下の式で定義される和了率、振込み率、平均ドラ数及び平均翻数を含む。

$$(\text{和了率}) = (\text{累計和了回数}) / (\text{累計プレイ局数})$$

$$(\text{振込み率}) = (\text{累計放銃回数}) / (\text{累計プレイ局数})$$

$$(\text{平均ドラ数}) = (\text{和了時の累計ドラ数}) / (\text{累計和了回数})$$

$$(\text{平均翻数}) = (\text{和了時の累計翻数}) / (\text{累計和了回数})$$

なお、上記の式で用いられる累計和了回数、累計放銃回数、累計プレイ局数、和了時の累計ドラ数、和了時の累計翻数及び累計和了回数は、プレイヤーに対応付けて後述する履歴記憶部162bに格納されている。

【0053】称号付与部161hは、段位決定部161fによって行なわれる段位の決定において、初段に決定された際に、パラメータ算出部161gによって算出されたパラメータに基づいてプレイヤーにゲーム内のプレイヤーの称号を仮想的に付与し、プレイヤーの名称に対応付けて称号記憶部162cに格納される。

【0054】ここで、称号の付与方法について具体的に説明する。各パラメータの数値に対応付けてレベルが設定されている。例えば、和了率が0.31である場合には、和了率のレベルは6であり、振込み率が0.125である場合には、振込み率のレベルは7である。称号付

与部161hは、まず、和了率、振込み率、平均ドラ数及び平均翻数のレベルを図略のレベル判定テーブルを用いて判定する。そして、最もレベルの高いパラメータに対応する称号を付与する。和了率のレベルが最も高い場合には、プレイヤーは速攻型であると判断して「朱雀」という称号が付与される。振込み率のレベルが最も高い場合には、プレイヤーは防御型であると判断して「玄武」という称号が付与される。平均ドラ数のレベルが最も高い場合には、プレイヤーは運型であると判断して「青龍」という称号が付与される。平均翻数のレベルが最も高い場合には、プレイヤーは攻撃型であると判断して「白虎」という称号が付与される。各称号は、プレイヤーの打ち方のタイプ（例えば速攻型等）がイメージされるキャラクタ名称を表わしている。

【0055】イベント検出部161mは、所定のイベント（ここでは、プレイヤーが満貫以上の手で上がったこと）の発生を検出し、このイベントの発生の所定時間前（ここでは、その局の配牌時点）からこのイベントの発生時点までのゲーム画像データを画像記憶部162dに格納するものである。具体的には、局が開始される度に、配牌以降のゲーム画像データを画像記憶部162dに格納して、所定のイベントが発生した時点で、その局の配牌から所定のイベントが発生した時点までのゲーム画像の格納されている記憶領域を一時的に書き込み禁止とし、次の局以降のゲーム画像データは別の記憶領域に格納する。そして、後述する店舗サーバ装置2の画像取得部261fによって所定のイベントの発生したゲーム画像の画像データが店舗サーバ装置2に伝送された後に上記の書き込み禁止を解除する。

【0056】対戦相手表示部161kは、対戦相手記憶部162eから対戦相手の段位及び称号情報を読み出してプレイヤーの名称と対応付けてゲーム画面に表示するものである。すなわち、プレイヤーを含む4人の対戦相手の名称、段位及び称号をゲーム画面に表示するものである。

【0057】段位記憶部162aは、アイテム付与部161aによって付与されアイテム移動部161dによって変更されるアイテムの個数と、段位決定部161fによって決定される段位とをプレイヤーの名称に対応付けて格納するものである。

【0058】履歴記憶部162bは、プレイヤーの過去のゲーム履歴データとして、和了した回数の累計回数である累計和了回数、放銃した回数の累計回数である累計放銃回数、プレイした局数の累計局数である累計プレイ局数、和了時に手牌中に有ったドラ数の累計個数である累計ドラ数、和了時に手牌中に有った翻数の累計である累計翻数及び和了の累計回数である累計和了回数等をプレイヤー毎に格納するものである。

【0059】称号記憶部162cは、パラメータ算出部161gによって算出されたパラメータの値及び称号付

与部161hによって付与された称号等をプレイヤの名称に対応付けて格納するものである。

【0060】画像記憶部162dは、所定のイベント（ここでは、プレイヤが満貫以上の手で上がったこと）の発生の所定時間前（ここでは、その局の配牌時点）からこのイベントの発生時点までのゲーム画像データを格納するものである。

【0061】対戦相手記憶部162eは、卓選択部161cによって選択された卓の卓名称と、プレイヤを含む4人の対戦相手の段位、称号及びプレイヤの名称とをクライアント端末装置の識別情報に対応付けて格納するものである。

【0062】図5は、クライアント端末装置1の動作を表わすフローチャートの一例である。ここでは、予め個人カードがカードリーダ13に挿入され、指紋認証部14のCCDカメラ14aによってプレイヤの指紋を撮像され、指紋認証部14によってCCDカメラ14aからの指紋情報を用いて個人認証に必要な特徴点データが抽出され、個人カードに格納されているユーザIDデータと指紋認証部14によって抽出された特徴点データとがネットワーク通信部18及び店舗サーバ装置2等を介して接続されているセンターサーバ装置3へ伝送されて、センターサーバ装置3によって個人認証が肯定されているものとする。

【0063】まず、卓選択部161cによって、図6の卓選択画面が表示され、複数の卓から1卓を選択するためのプレイヤからの選択入力が受け付けられて、1局戦、東風戦及び半荘戦の中からいずれか1つが決定される（ステップST11）。次いで、対戦相手表示部161kによって、ステップST11で選択された卓の対戦者を表示する図略の対戦者表示画面が表示され、所定時間後（または所定の操作がプレイヤによって行なわれた時）に現在のプレイヤの段位等を表す図略の段位表示画面が表示される（ステップST13）。つぎに、場及び親が決定され（ステップST15）、ステップST17において対戦が開始され、対戦画面が表示される（図略）。なお、対戦中にプレイヤが満貫以上の手で上がった場合は、イベント検出部161mによって、その局の開始（その局の配牌時）からイベント発生時点（プレイヤが満貫以上の手で上がった時点）までのゲーム画像データが格納される。そして、対戦が終了すると、ステップST19において、成績判定部161bによってゲームでの順位が判定され、図略の順位表示画面が表示される。

【0064】そして、アイテム移動部161dによって、成績判定部161bによる判定結果及び卓選択部161cによって選択された対戦局数に基づいてプレイヤが仮想的に所持しているアイテムがプレイヤ間で移動される（ステップST21）、アイテム表示画面が表示される。次いで、段位決定部161fによって、プレイヤが

仮想的に所持しているアイテムの個数及びポイントに基づいて当該プレイヤのゲームでの強さのレベルを表わす段位が決定され、段位記憶部162aに格納された今まで（前回ゲーム終了時）の段位と比較されることによって、段位が変更されるか否かの判定が行なわれる（ステップST23）。段位が変更されない場合には現在のアイテムの個数等を示す図略のアイテム表示画面が表示され処理が終了される。

【0065】段位が変更される場合には、パラメータ算出部161gによって、プレイヤの当該ゲームでの特徴を表わすパラメータが算出される（ステップST25）。そして、ステップST27において、称号付与部161hによって、パラメータ算出部161gによって算出されたパラメータに基づいてプレイヤにゲーム内のプレイヤの称号が仮想的に付与され、所定時間の間図略のアイテム表示画面が表示された後、図略の昇格画面が表示され、処理が終了される。

【0066】図6は、図5に示すフローチャートのステップST21で表示される卓選択画面の画面図の一例である。卓選択画面500には、1局戦、東風戦及び半荘戦の中からいずれかを示す卓名称501と、その卓に参加する場合に押下される参加・作成ボタン502と、その卓に既に参加している対戦者の名称及び段位等の対戦者情報503とが画面中央部に上下2段に卓毎に表示されている。ここでは、現在参加者を募集中の卓は、上段の画面左側から2番目の卓名称501が「東風戦A」である卓と下段の画面左端の卓名称501が「半荘戦A」である卓との2卓であり、前者の参加・作成ボタン502が押下された場合には、東風戦が選択され、後者の参加・作成ボタン502が押下された場合には、半荘戦が選択される。また、上段の画面左端の卓名称501が「新規卓作成」である卓の参加・作成ボタン502が押下された場合には、プレイヤが新規に東風戦を行なう卓を作成して他のプレイヤの参加を募集することができる。この場合には、東風戦が選択される。

【0067】図7は、本発明に係る店舗サーバ装置2の一実施形態の外観を示す斜視図である。店舗サーバ装置2は、ゲーム画面等を表示するモニタ21と、音声を出力するスピーカ22と、プレイヤが投入するコインを受け付けて個人カードを販売する個人カード販売機25とを備えている。

【0068】モニタ21は、画像を大きく表示する目的で、例えば2台のCRTを備えている。2台のCRTは、それぞれの画像を表示する略長方形の画面表示部の長辺が隣接するように配設されており、2つの画像表示部で1の画像が表示されるように画像信号の制御が行なわれる。

【0069】スピーカ22は所定のメッセージやBGMを出力するものである。個人カード販売機25は、プレイヤが投入するコインを受け付けるコイン受付部24、

個人カードを払い出すカード払い出し部23とを備えている。なお、コイン受付部24は、投入されたコインが不良コイン等であった場合に排出するコイン排出口（図示省略）を備えている。

【0070】店舗サーバ装置2の適所には、各部からの検出信号や、各部への制御信号を出力するマイクロコンピュータなどで構成される制御部26（図2参照）が配設されている。

【0071】図8は、店舗サーバ装置2の一実施形態を示すハードウェア構成図である。制御部26は店舗サーバ装置2の全体の動作を制御するもので、情報処理部（CPU）261と、処理途中の情報等を一時的に格納するRAM262と、所定の画像情報（例えば、図17で示す遊び方の画像データ、図21で示すデモ画像データ）等が予め記憶されたROM263とを備える。

【0072】なお、本発明のゲーム管理プログラムは、ROM263上に記録されており、RAM262上にロードされ、CPU261によりRAM262上のゲーム管理プログラムが順次実行されることによってそれぞれの機能が実現される。

【0073】描画処理部211は制御部26からの画像表示指示に従って所要の画像をモニタ21に表示させるもので、ビデオRAM等を備える。音声再生部221は制御部26からの指示に従って所定のメッセージやBGM等をスピーカ22に出力するものである。

【0074】ROM263に記憶された各種データのうち装着脱可能な記録媒体に記憶され得るデータは、例えばハードディスクドライブ、光ディスクドライブ、フレキシブルディスクドライブ、シリコンディスクドライブ、カセット媒体読み取り機等のドライバで読み取り可能にしてもよく、この場合、記録媒体は、例えばハードディスク、光ディスク、フレキシブルディスク、CD、DVD、半導体メモリ等である。

【0075】ネットワーク通信部28は、各種データをWWW等からなるネットワークを介してセンターサーバ装置3と送受信するためのものである。インターフェイス部1aは、店舗サーバ装置2に接続された複数（例えば4台）のクライアント端末装置1との間のデータの授受を行なうためのものである。

【0076】図9は、店舗サーバ装置2のCPU261の機能構成図の一例である。CPU261は、店舗サーバ装置2に接続された各クライアント端末装置1が使用中であるか否かを判定する判定部261a（判定手段に相当する）と、店舗サーバ装置2に接続された各クライアント端末装置1を使用しているプレイヤの少なくとも名称情報を取得するプレイヤ情報取得部261b（プレイヤ情報取得手段に相当する）と、店舗サーバ装置2に接続された各クライアント端末装置1で行なわれているゲームのゲーム空間と同一のゲーム空間でゲームが行なわれている各クライアント端末装置1を識別する端末識

別部261c（端末識別手段に相当する）と、店舗サーバ装置2に接続された各クライアント端末装置1で発生する所定のイベントを取得するイベント情報取得部261d（イベント情報取得手段に相当する）と、所定のイベントの発生する所定時間前から当該イベントの発生時点までのリプレイゲーム画像データを当該クライアント端末装置1から取得する画像取得部261f（リプレイ情報取得手段に相当する）と、判定部261aによる判定結果及びプレイヤ情報取得部261bによる取得結果を店舗サーバ装置2に接続された各クライアント端末装置1に付された識別情報と対応付けて表示する表示部261g（表示手段に相当する）とを備えている。

【0077】判定部261aは、店舗サーバ装置2に接続された各クライアント端末装置1のカードリーダ13に個人カードが挿入中であるか否かによって各クライアント端末装置1が使用中であるか否かを判定するものである。すなわち、カードリーダ13に個人カードが挿入中である場合には、当該カードリーダ13の配設されているクライアント端末装置1は使用中であると判定し、カードリーダ13に個人カードが挿入中でない場合には、当該カードリーダ13の配設されているクライアント端末装置1は使用中でないと判定するものである。

【0078】プレイヤ情報取得部261bは、店舗サーバ装置2に接続された各クライアント端末装置1を使用しているプレイヤの名称、プレイヤの当該ゲームでの強さのレベルを表わす段位及びプレイヤの当該ゲームでの特徴を表わす称号情報を識別情報と対応付けて取得するものである。なお、上記段位は各クライアント端末装置1の段位決定部161fによって決定され段位記憶部162aにプレイヤの名称と対応付けて格納されているものであり、上記称号は各クライアント端末装置1の称号付与部161hによって付与され称号記憶部162cにプレイヤの名称と対応付けて格納されているものである。

【0079】端末識別部261cは、店舗サーバ装置2に接続された各クライアント端末装置1で行なわれているゲームのゲーム空間と同一のゲーム空間でゲームが行なわれている各クライアント端末装置1を識別するものである。具体的には、店舗サーバ装置2に接続された各クライアント端末装置1の対戦相手記憶部162eに格納されている卓名称情報を読み出して、卓名称が同一の場合には同一のゲーム空間でゲームが行なわれていると識別し、卓名称が異なる場合には別のゲーム空間でゲームが行なわれていると識別するものである。更に、店舗サーバ装置2に接続された各クライアント端末装置1の対戦相手記憶部162eに格納されている対戦相手のクライアント端末装置1の識別情報を読み出して、当該店舗サーバ装置2に接続されていないクライアント端末装置1のプレイヤと同じ卓でプレイしているか否か（すなわち、センターサーバ装置3を介してネット対戦をして

いるか否か)を判定するものである。

【0080】イベント情報取得部261dは、店舗サーバ装置2に接続された各クライアント端末装置1のイベント検出部161mによって所定のイベントが発生した場合に、そのイベントの発生情報を取得するものであり、画像取得部261fは、当該イベントに対応するゲーム画像データを画像記憶部162dから読み出すものである。

【0081】表示部261gは、プレイヤ情報取得部261b、端末識別部261c及び画像取得部261fによって得られた情報を画像データに編集して、モニタ21に表示するものである。

【0082】図10は、本発明の店舗サーバ装置2の動作を表すフローチャートの一例である。まず、図13に示すゲームタイトル画面がモニタ21に表示される(ステップST1)、次いで、図17に示す遊び方画面がモニタ21に表示される(ステップST3)。そして、図19に示すランキング画面がモニタ21に表示され(ステップST5)、図21に示すゲームデモ画面がモニタ21に表示され(ステップST7)、ステップST1に戻る。すなわち、ステップST1からステップST7が繰り返し実行される。

【0083】図11は、図10に示すフローチャートのステップST1にて実行されるゲームタイトル表示の詳細フローチャートである。まず、表示時間Tが0に初期化される(ステップST101)。次いで、店舗サーバ装置2に接続されたクライアント端末装置1の使用状況がモニタ21に表示される(ステップST103)。そして、センターサーバ装置3と通信が行なわれて大会の予告等の連絡事項が有るか否かの判定が行なわれ、有る場合には連絡事項がモニタ21に表示される(ステップST105)。つぎに、所定のイベントが発生されたか否かの判定が行われ、発生された場合にはゲーム画像がリプレイ表示されリプレイ表示が終了した時点で表示時間Tが0にリセットされる(ステップST109)。そして、図13に示すゲームタイトル画面がモニタ21に表示される(ステップST111)。次いで、表示時間Tが5秒以上か否かが判定され(ステップST113)、5秒以下である場合には表示時間Tがインクリメントされ(ステップST115)、ステップST103に戻る。5秒以上である場合にはリターンされる。すなわち、ゲームタイトル画面は、約5秒間モニタ21に表示される。

【0084】図12は、図11、16、18及び20に示すフローチャートのステップST103、303、503、703にて実行されるクライアント端末装置1の使用状況表示の詳細フローチャートである。ここでは、店舗サーバ装置2に接続されているクライアント端末装置1に1~8の端末番号が予め付されているものとする。まず、端末番号CNが1に初期化される(ステップ

ST801)。ついで、判定部261aによって、端末番号CNのクライアント端末装置1が使用中であるか否かの判定が行なわれる(ステップST803)。この判定が否定された場合には(すなわち使用中でない場合には)ステップST811へ進む。この判定が肯定された場合には(すなわち使用中である場合には)、プレイヤ情報取得部261bによって当該クライアント端末装置1のプレイヤの名称、段位及び称号が識別情報と対応付けて取得され(ステップST805)、端末識別部261cによって対戦相手記憶部162eに格納されている対戦相手のクライアント端末装置1の識別情報等が取得され(ステップST807)、端末識別部261cによって対戦相手のクライアント端末装置1の識別情報を用いてネット対戦をしているか否かの判定が行なわれる(ステップST809)。

【0085】次に、端末番号CNが8以上であるか否か(すなわち、店舗サーバ装置2に接続されているクライアント端末装置1について処理が完了したか否か)の判定が行なわれる(ステップST811)。この判定が肯定された場合には、表示部261gによって、プレイヤ情報等がモニタ21に表示され(ステップST815)、表示時間Tが0にリセットされ(ステップST817)、処理がリターンされる。この判定が否定された場合には、端末番号CNがインクリメントされ(ステップST813)、ステップST803に戻る。

【0086】図13は、図11に示すフローチャートのステップST111でモニタ21に表示されるゲームタイトル画面の画面図の一例である。ゲームタイトル画面600には、画面下側に店舗サーバ装置2に接続されているクライアント端末装置1の端末情報601が表示され、画面略中央部にゲームタイトル画像602が表示され、画面上側に大会予告603が表示されている。ただし、端末情報601は、図11に示すフローチャートのステップST103(詳細には、図12に示すフローチャートのステップST815)で表示されるものであり、大会予告603は、図11に示すフローチャートのステップST105で表示されるものである。

【0087】端末情報601は、クライアント端末装置1の端末番号601aと、プレイヤがゲームを行なっている卓の卓名称601bと、プレイヤの呼称601cと、プレイヤの称号・段位601dと、プレイヤの現在の点棒の数(持ち点の点数)601eとを含んでいる。端末情報601は、画面左端から端末番号601aの小さい順に表示されている。例えば、端末番号601aが「巣」でプレイしているプレイヤは、卓名称601bが「東風 1」の卓に仮想的に座ってプレイしており、呼称601cが「たろう」であり、称号・段位601dが「青龍・初段」であり、点棒の数601eが「20000点」である。端末番号601aが「式」でプレイしているプレイヤの、卓名称601bも「東風 1」である。

から、端末番号601aが「巻」のプレイヤと端末番号601aが「弐」のプレイヤとは、仮想的に同一の卓を囲んでプレイしていることがわかる。

【0088】また、端末番号601aが「參」の端末情報601には、卓名称601b等が表示されておらず、端末情報601の下部に「参加者募集中」と表示されており、この（端末番号601aが「參」の）クライアント端末装置1が空き台であることがわかる。更に、端末番号601aが「伍」の端末情報601には、左上側にネット対戦マークNMが表示されており、この（端末番号601aが「伍」の）クライアント端末装置1でプレイしているプレイヤはネット対戦を行なっていることがわかる。

【0089】このようにして、店舗サーバ装置2に接続されているクライアント端末装置1の端末情報601が表示されているため、下記の用途にモニタ21の画面を使用することができ、プレイヤにとっての利便性が高められる。

○空き台を容易に見つけることができる。

○プレイヤの呼称・段位・称号を知ることができる。

○仮想的に同じ卓を囲んでプレイしているプレイヤを識別することができる。

○ネット対戦しているプレイヤを識別することができる。

【0090】図14は、図11、16、18及び20に示すフローチャートのステップST109、309、509、709にて実行されるリプレイ表示の詳細フローチャートである。ここでは、店舗サーバ装置2に接続されているクライアント端末装置1に1～8の端末番号が予め付されているものとする。まず、端末番号CNが1に初期化される（ステップST901）。ついで、判定部261aによって、端末番号CNのクライアント端末装置1が使用中であるか否かの判定が行なわれる（ステップST903）。この判定が否定された場合には（すなわち使用中でない場合には）ステップST911へ進む。この判定が肯定された場合には（すなわち使用中である場合には）、イベント情報取得部261dによって当該クライアント端末装置1でイベントが発生したか否かの判定が行われる（ステップST905）。この判定が否定された場合には、ステップST911へ進む。この判定が肯定された場合には、画像取得部261fによって、当該クライアント端末装置1の画像記憶部162dに格納されているゲーム画像データが取得され（ステップST907）、ステップST909においてモニタ21にゲーム画像がリプレイ表示される（図15参照）。

【0091】次に、端末番号CNが8以上であるか否か（すなわち、店舗サーバ装置2に接続されているクライアント端末装置1について処理が完了したか否か）の判定が行われる（ステップST911）。この判定が肯定

された場合には、表示時間Tが0にリセットされ（ステップST915）、処理がリターンされる。この判定が否定された場合には、端末番号CNがインクリメントされ（ステップST913）、ステップST903に戻る。

【0092】このようにして、クライアント端末装置1においてイベントが発生した場合に、店舗サーバ装置2のモニタ21にゲーム画像がリプレイ表示されるため、プレイヤにとってはイベントの発生する条件（ここでは、満貫以上の手で上がる）を満たした場合に、プレイヤのゲームに取り組む意欲が煽られ、その他のプレイしていない観戦者にとっては観戦する楽しみが増大される。

【0093】図15は、図14に示すフローチャートのステップST909でモニタ21に表示されるリプレイ画面の画面図の一例である。リプレイ画面610には、画面下側に店舗サーバ装置2に接続されているクライアント端末装置1の端末情報611が表示され、画面略中央部左側にリプレイ画像表示部613が表示され、画面略中央部右側に対戦者情報表示部612が表示され、画面上側に対戦の状況を説明するリプレイ説明文614が表示されている。ただし、端末情報611は、図13に示すゲームタイトル画面600の端末情報601と同様である。

【0094】リプレイ画像表示部613には、所定のイベントの発生する所定時間前から当該イベントの発生時点までのゲーム画像（動画像）が早送りで表示される。リプレイ画像表示部613には、画面下側にプレイヤの手牌613aが牌の種類が見えるように表示され、画面上側及び左右両側に対戦者の手牌613bが牌の種類が見えないように表示されている。更に、リプレイ画像表示部613には、画面略中央にドラ表示牌を含む山613dと、山613dの周囲に捨て牌613cとが表示されている。更に、リプレイ画像表示部613の上側略中央部には、この画像がリプレイ画像であることを示す「REPLAY」のメッセージ613eが表示されている。また、リプレイ画像表示部613には、プレイヤがリーチをかけた場面の画面図であることを示す「リーチ」のメッセージ613fが表示されており、リプレイ説明文614にも「たろうが立直をかけました」と表示されている。ここで、「立直」は「リーチ」と同一の意味を有する麻雀用語である。

【0095】対戦者情報表示部612には、下側にプレイヤの情報が表示され、左側、右側及び上側にそれぞれ、上者（カミチヤ）、下者（シモチヤ）及び対面（トイメン）の対戦者の情報が表示されている。また、対戦者情報表示部612には、プレイヤ（又は対戦者）の名称612bと、段位612cと、持ち点612eとがそれぞれ表示されている。更に、プレイヤがプレイしているクライアント端末装置1に接続されている店舗サーバ

装置2と接続されているクライアント端末装置1で対戦者がプレイしている場合には、1～8の端末番号612aが表示される。ここでは、プレイヤー名称が「たろう」のプレイヤーが、端末番号が1 (=1) のクライアント端末装置1でプレイしており、プレイヤー名称が「じろう」の対戦者が、端末番号が2 (=2) のクライアント端末装置1でプレイしている。

【0096】このようにして、リプレイ画面610にリプレイ画像表示部613と対戦者情報表示部612とが表示されるため、対戦者情報表示部612によってプレイヤー及び対戦者の呼称・段位を見ながら、リプレイ画像表示部613によって満貫以上の手をプレイヤーが上がった画像が動画像として表示されるため、観戦者は臨場感をもって観戦を楽しむことができる。さらに、リプレイ説明文614が表示されるため、対戦の状況が把握しやすい。

【0097】図16は、図10に示すフローチャートのステップST3にて実行される遊び方表示の詳細フローチャートである。まず、表示時間Tが0に初期化される(ステップST301)。次いで、店舗サーバ装置2に接続されたクライアント端末装置1の使用状況がモニタ21に表示される(ステップST303)。そして、センターサーバ装置3と通信が行なわれて大会の予告等の連絡事項が有るか否かの判定が行なわれ、有る場合には連絡事項がモニタ21に表示される(ステップST305)。つぎに、所定のイベントが発生されたか否かの判定が行われ、発生された場合にはゲーム画像がリプレイ表示されリプレイ表示が終了した時点で表示時間Tが0にリセットされる(ステップST309)。そして、図17に示す遊び方画面がモニタ21に表示される(ステップST311)。次いで、表示時間Tが20秒以上か否かが判定され(ステップST313)、20秒以下である場合には表示時間Tがインクリメントされ(ステップST315)、ステップST303に戻る。20秒以上である場合にはリターンされる。すなわち、遊び方画面は、約20秒間モニタ21に表示される。

【0098】図17は、図16に示すフローチャートのステップST311でモニタ21に表示される遊び方画面の画面図の一例である。遊び方画面620には、画面下側に店舗サーバ装置2に接続されているクライアント端末装置1の端末情報621が表示され、画面略中央部にこのゲームの遊び方を表示する遊び方画像表示部622が表示されている。ただし、端末情報621は、図13に示すゲームタイトル画面600の端末情報601と同様である。遊び方画像表示部622には、予めRAM262またはROM263に格納されている遊び方の動画像又はコマ送り画像(スライド画像)が読み出されて表示される。ここでは、「このゲームはカードを使用します」と文字メッセージが表示されている。

【0099】図18は、図10に示すフローチャートの

ステップST5にて実行されるランキング表示の詳細フローチャートである。まず、表示時間Tが0に初期化される(ステップST501)。次いで、店舗サーバ装置2に接続されたクライアント端末装置1の使用状況がモニタ21に表示される(ステップST503)。そして、センターサーバ装置3と通信が行なわれて大会の予告等の連絡事項が有るか否かの判定が行なわれ、有る場合には連絡事項がモニタ21に表示される(ステップST505)。つぎに、所定のイベントが発生されたか否かの判定が行われ、発生された場合にはゲーム画像がリプレイ表示されリプレイ表示が終了した時点で表示時間Tが0にリセットされる(ステップST509)。そして、図19に示すランキング画面がモニタ21に表示される(ステップST511)。次いで、表示時間Tが20秒以上か否かが判定され(ステップST513)、20秒以下である場合には表示時間Tがインクリメントされ(ステップST515)、ステップST503に戻る。20秒以上である場合にはリターンされる。すなわち、ランキング画面は、約20秒間モニタ21に表示される。

【0100】図19は、図18に示すフローチャートのステップST511でモニタ21に表示されるランキング画面の画面図の一例である。ランキング画面630には、画面下側に店舗サーバ装置2に接続されているクライアント端末装置1の端末情報631が表示され、画面略中央部に全国ランキングを表示するランキング表示部632が表示されている。ただし、端末情報631は、図13に示すゲームタイトル画面600の端末情報601と同様である。ランキング表示部632には、このゲームでの全国ランキングが一覧表形式で表示されている。この画面に表示される全国ランキングに含まれる各種のデータは、プレイヤーの個人カードに格納されているユーザIDをキーとしてセンターサーバ装置3に格納されており、必要に応じて店舗サーバ装置2にデータに読み出されるものである。

【0101】図20は、図10に示すフローチャートのステップST7にて実行されるゲームデモ表示の詳細フローチャートである。まず、表示時間Tが0に初期化される(ステップST701)。次いで、店舗サーバ装置2に接続されたクライアント端末装置1の使用状況がモニタ21に表示される(ステップST703)。そして、センターサーバ装置3と通信が行なわれて大会の予告等の連絡事項が有るか否かの判定が行なわれ、有る場合には連絡事項がモニタ21に表示される(ステップST705)。つぎに、所定のイベントが発生されたか否かの判定が行われ、発生された場合にはゲーム画像がリプレイ表示されリプレイ表示が終了した時点で表示時間Tが0にリセットされる(ステップST709)。そして、図21に示すゲームデモ画面がモニタ21に表示される(ステップST711)。次いで、表示時間Tが2

0秒以上か否かが判定され（ステップST713）、20秒以下である場合には表示時間Tがインクリメントされ（ステップST715）ステップST703に戻る。20秒以上である場合にはリターンされる。すなわち、ゲームデモ画面は、約20秒間モニタ21に表示される。

【0102】図21は、図18に示すフローチャートのステップST711でモニタ21に表示されるゲームデモ画面の画面図の一例である。ゲームデモ画面640には、画面下側に店舗サーバ装置2に接続されているクライアント端末装置1の端末情報641が表示され、画面略中央部左側にゲームデモ画像表示部643が表示され、画面略中央部右側に対戦者情報表示部642が表示され、画面上側にこの画面がデモ画面（デモンストレーション画面）であることを示すメッセージ644が「GAME DEMO」と表示されている。ただし、端末情報641は、図13に示すゲームタイトル画面600の端末情報601と同様である。

【0103】ゲームデモ画像表示部643には、予めRAM262またはROM263に格納されているゲーム画像（動画像）が読み出されてモニタ21に表示される。ゲームデモ画像表示部643には、画面下側にデモにおける仮想的なプレイヤの手牌643aが牌の種類が見えるように表示され、画面上側及び左右両側にデモにおける仮想的な対戦者の手牌643bが牌の種類が見えないように表示されている。更に、ゲームデモ画像表示部643には、画面略中央にドラ表示牌を含む山643dと、山643dの周囲に捨て牌643cとが表示されている。また、ゲームデモ画像表示部643には、デモにおける仮想的なプレイヤがリーチをかけた場面の画面図であることを示す「リーチ」のメッセージ643fが表示されている。

【0104】対戦者情報表示部642には、下側にデモにおける仮想的なプレイヤの情報が表示され、左側、右側及び上側にそれぞれ、上者（カミチャ）、下者（シモチャ）及び対面（トイメン）のデモにおける仮想的な対戦者の情報が表示されている。また、対戦者情報表示部642には、デモにおける仮想的なプレイヤ（又は対戦者）の名称642bと、段位642cと、持ち点642eとがそれぞれ表示されている。

【0105】なお、本発明は以下の態様をとることができる。

【0106】（A）本実施態様においては、クライアント端末装置1によって行なわれるゲームが麻雀ゲームである場合について説明したが、他の複数のプレイヤで行なうゲームである形態でもよい。例えば、カードゲーム、囲碁ゲーム、将棋ゲーム等である形態でもよい。

【0107】（B）本実施態様においては、判定部、プレイヤ情報取得部、端末識別部、イベント情報取得部、画像情報取得部及び表示部が店舗サーバ装置2のCPU

261上にある場合について説明したが、判定部、プレイヤ情報取得部、端末識別部、イベント情報取得部、画像情報取得部及び表示部の少なくとも1つがネットワークを介して接続されたセンターサーバ装置3にある形態でもよい。

【0108】（C）本実施態様においては、複数の店舗サーバ装置2がセンターサーバ装置3に通信可能に接続されている場合について説明したが、店舗サーバ装置2がセンターサーバ装置3に接続されていない形態でもよい。

【0109】（D）本実施形態においては、店舗サーバ装置2（イベント情報取得部261d）が、所定時間毎に（当該店舗サーバ装置2と通信可能に接続された）クライアント端末装置1において所定のイベントが発生したか否かを検出する場合について説明したが、クライアント端末装置1において所定のイベントが発生した場合に店舗サーバ装置2に対して割り込み信号を発生する形態でもよい。

【0110】（E）本実施形態においては、リプレイ表示をするためにゲーム画像データをクライアント端末装置1から店舗サーバ装置2へ伝送する場合について説明したが、ゲームの進行に関する情報であるゲームデータ（例えば、麻雀ゲームにおいては、ツモ牌、捨て牌等の牌の種類等の牌の動きを表わす情報等）をクライアント端末装置1から店舗サーバ装置2へ伝送する形態でもよい。この場合には、クライアント端末装置1から店舗サーバ装置2へ伝送する情報の量を低減することができる。ただし、この場合には、店舗サーバ装置2の表示部261gがゲームデータからゲーム画像を形成する機能を有する必要がある。

【0111】

【発明の効果】請求項1に記載の発明によれば、判定手段によって各端末装置が使用中であるか否かが判定され、プレイヤ情報取得手段によって各端末装置を使用しているプレイヤの少なくとも名称が取得され、表示手段によって判定手段による判定結果及びプレイヤ情報取得手段による取得結果が各端末装置に付された識別情報と対応付けて表示される。従って、プレイヤは、表示手段によって識別情報と対応付けて表示される判定手段による判定結果及びプレイヤ情報取得手段による取得結果を見ることによって、例えば、使用中でない端末装置の有無及び識別情報、あるいは、端末装置を使用しているプレイヤの名称等を確認することができるため、プレイヤにとっての利便性を高めることができる。

【0112】請求項2に記載の発明によれば、端末識別手段によって、各端末装置で行なわれているゲームのゲーム空間と同一のゲーム空間でゲームが行なわれている端末装置が識別されて、表示手段によって、端末識別手段による識別結果が識別情報と対応付けて表示される。従って、プレイヤ（特に観戦者）は、各端末装置でプレ

イしているプレイヤと同一のゲーム空間でゲームを行なっている他のプレイヤの使用している端末装置の識別情報を確認することができ（例えば、隣席のプレイヤ同士が同じゲーム空間でゲームをしているか否か等を知ることができ）、更にプレイヤ（特に観戦者）にとっての利便性を高めることができる。

【0113】請求項3に記載の発明によれば、プレイヤ情報取得手段によって、識別情報と対応付けてプレイヤの当該ゲームでの強さのレベルを表わす段位が取得され、表示手段によって、プレイヤの当該ゲームでの強さのレベルを表わす段位が識別情報と対応付けて表示される。従って、ゲームセンタ内に複数の端末装置が配設されている場合には、プレイヤは、例えば、自分がプレイしている端末装置が配設されているゲームセンタ内の別の端末装置でプレイしているプレイヤの段位を知ることができ、更にプレイヤにとっての利便性を高めることができる。

【0114】請求項4に記載の発明によれば、プレイヤ情報取得手段によって、前記識別情報と対応付けてプレイヤの当該ゲームでの特徴を表わす称号が取得され、表示手段によって、プレイヤの当該ゲームでの特徴を表わす称号が識別情報と対応付けて表示される。従って、ゲームセンタ内に複数の端末装置が配設されている場合には、プレイヤは、例えば、自分がプレイしている端末装置が配設されているゲームセンタ内の別の端末装置でプレイしているプレイヤの称号を知ることができ、更にプレイヤにとっての利便性を高めることができる。

【0115】請求項5に記載の発明によれば、イベント情報取得手段によって、端末装置で発生する所定のイベントが取得され、リプレイ情報取得手段によって、この所定のイベントの発生する所定時間前から当該イベントの発生時点までのリプレイ情報が当該端末装置から取得され、表示手段によって、取得されたリプレイ情報に基づいてリプレイ画像が表示される。従って、例えば、上記所定のイベントとして、麻雀ゲームで役満を上がったというイベントが設定されている場合には、役満を上がった時点の所定時間前（例えば配牌時点）から役満を上がった時点までのリプレイゲーム画像が表示手段に表示されるため、役満を上がるまでのプロセスを観戦することが可能となり、更にプレイヤにとっての利便性を高めることができる。

【0116】請求項6に記載の発明によれば、判定処理において各端末装置が使用中であるか否かが判定され、プレイヤ情報取得処理において各端末装置を使用しているプレイヤの少なくとも名称が取得され、表示処理において判定処理における判定結果及びプレイヤ情報取得処理における取得結果が各端末装置に付された識別情報と対応付けて表示される。従って、プレイヤは、表示処理によって識別情報と対応付けて表示される判定処理における判定結果及びプレイヤ情報取得処理における取得結果を見ることによって、例えば、使用中でない端末装置の有無及び識別情報、あるいは、端末装置を使用しているプレイヤの名称等を確認することができる。

【0117】請求項7に記載の発明によれば、判定手段によって各端末装置が使用中であるか否かが判定され、プレイヤ情報取得手段によって各端末装置を使用しているプレイヤの少なくとも名称が取得され、表示手段によって判定手段による判定結果及びプレイヤ情報取得手段による取得結果が各端末装置に付された識別情報と対応付けて表示される。従って、プレイヤは、表示手段によって識別情報と対応付けて表示される判定手段による判定結果及びプレイヤ情報取得手段による取得結果を見ることによって、例えば、使用中でない端末装置の有無及び識別情報、あるいは、端末装置を使用しているプレイヤの名称等を確認することができる。

【図面の簡単な説明】  
【図1】 本発明に係るゲーム用サーバ装置が適用されるゲームシステムの構成図である。  
【図2】 クライアント端末装置の一実施形態の外観を示す斜視図である。  
【図3】 クライアント端末装置の一実施形態を示すハードウェア構成図である。  
【図4】 クライアント端末装置の制御部の機能構成図である。  
【図5】 クライアント端末装置の動作を表わすフローチャートの一例である。  
【図6】 卓選択画面の画面図の一例である。  
【図7】 本発明に係る店舗サーバ装置の一実施形態の外観を示す斜視図である。  
【図8】 店舗サーバ装置の一実施形態を示すハードウェア構成図である。  
【図9】 店舗サーバ装置のCPUの機能構成図の一例である。  
【図10】 店舗サーバ装置の動作を表わすフローチャートの一例である。  
【図11】 ゲームタイトル表示の詳細フローチャートである。  
【図12】 クライアント端末装置の使用状況表示の詳細フローチャートである。  
【図13】 ゲームタイトル画面の画面図の一例である。  
【図14】 リプレイ表示の詳細フローチャートである。  
【図15】 リプレイ画面の画面図の一例である。  
【図16】 遊び方表示の詳細フローチャートである。  
【図17】 遊び方画面の画面図の一例である。  
【図18】 ランキング表示の詳細フローチャートである。

【図19】 ランキング画面の画面図の一例である。

【図20】 ゲームデモ表示の詳細フローーチャートである。

【図21】 ゲームデモ画面の画面図の一例である。

【符号の説明】

1 クライアント端末装置

1 1 モニタ

1 2 スピーカ

1 3 カードリーダ

1 4 指紋認証部

1 5 コイン受付部

1 6 制御部

1 7 1 外部入出力制御部

1 7 2 外部機器制御部

1 8 ネットワーク通信部

2 店舗サーバ装置

3 センターサーバ装置

2 1 モニタ

2 2 スピーカ

2 3 カード払い出し部

2 4 コイン受付部

2 5 個人カード販売機

2 6 制御部

2 8 ネットワーク通信部

2 1 1 描画処理部

2 2 1 音声再生部

2 6 1 a 判定部（判定手段）

2 6 1 b プレイヤ情報取得部（プレイヤ情報取得手段）

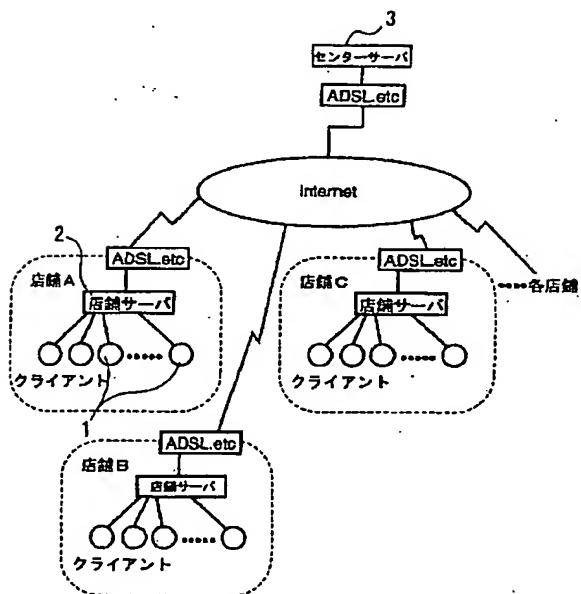
2 6 1 c 端末識別部（端末識別手段）

2 6 1 d イベント情報取得部（イベント情報取得手段）

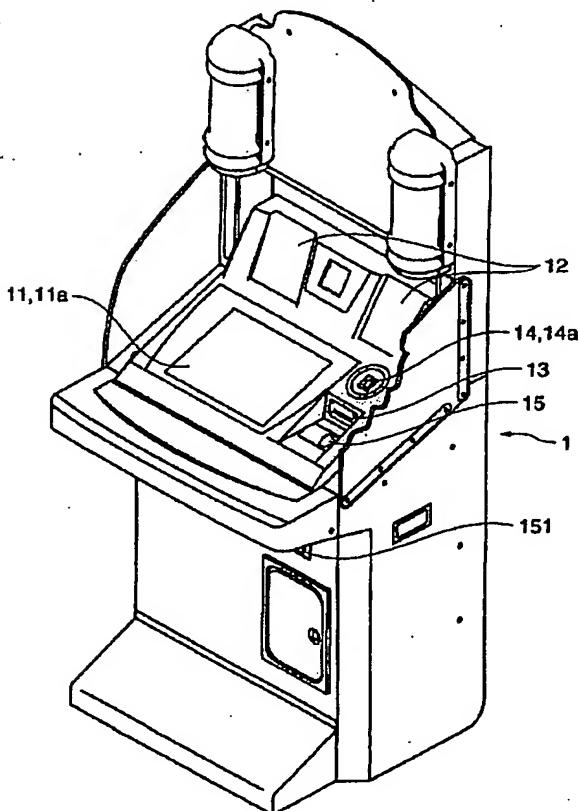
2 6 1 f 画像取得部（リプレイ情報取得手段）

2 6 1 g 表示部（表示手段）

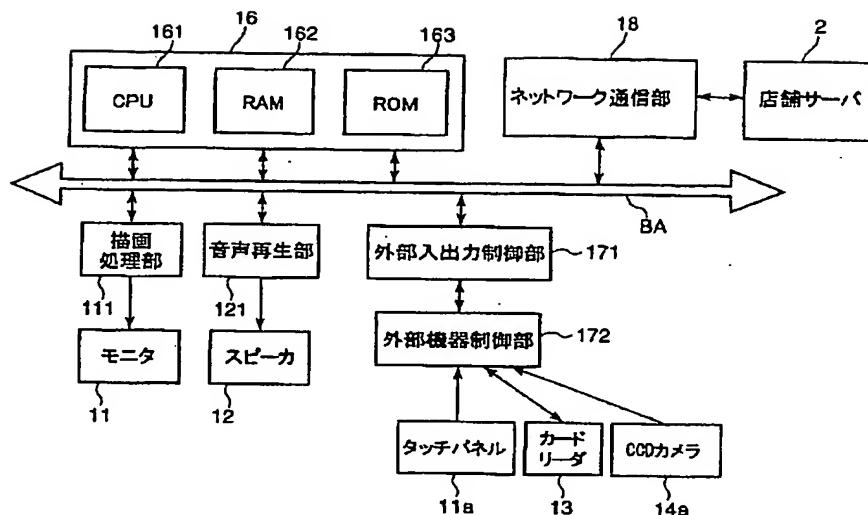
【図1】



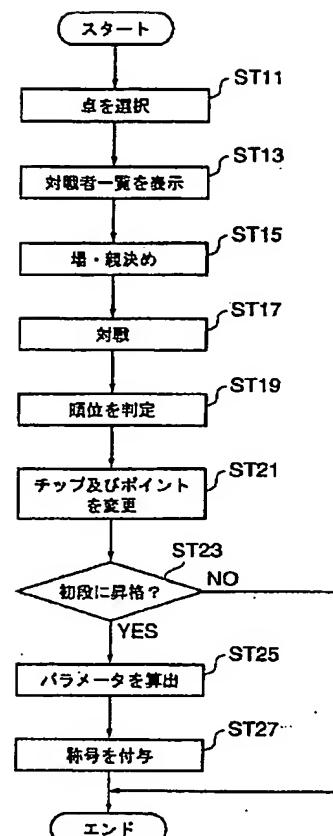
【図2】



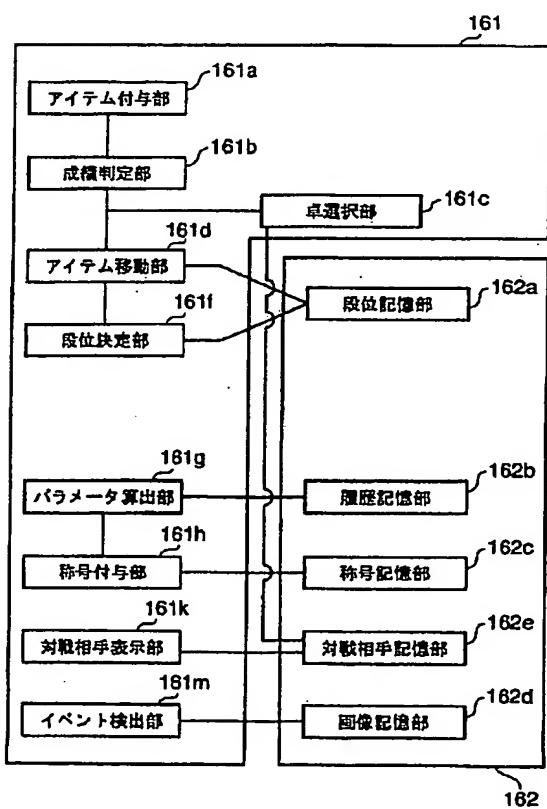
【図3】



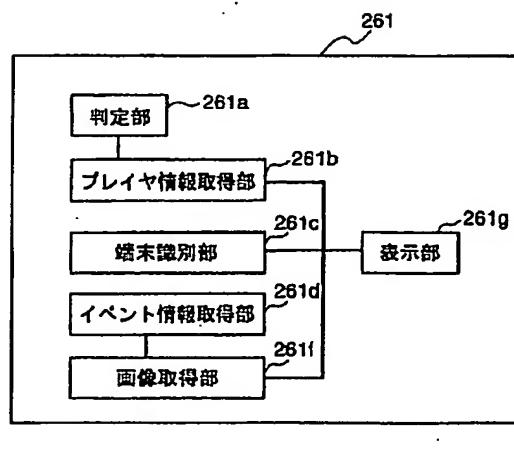
【図5】



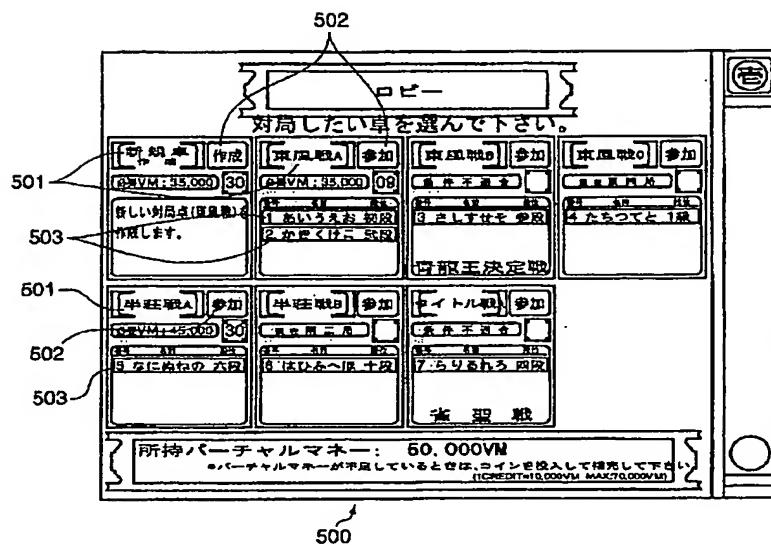
【図4】



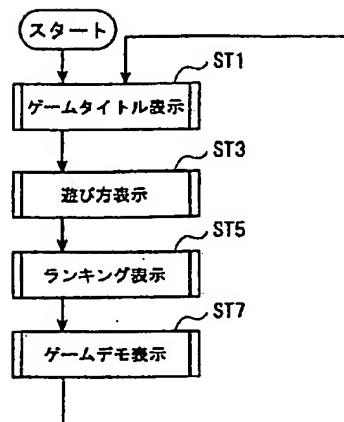
【図9】



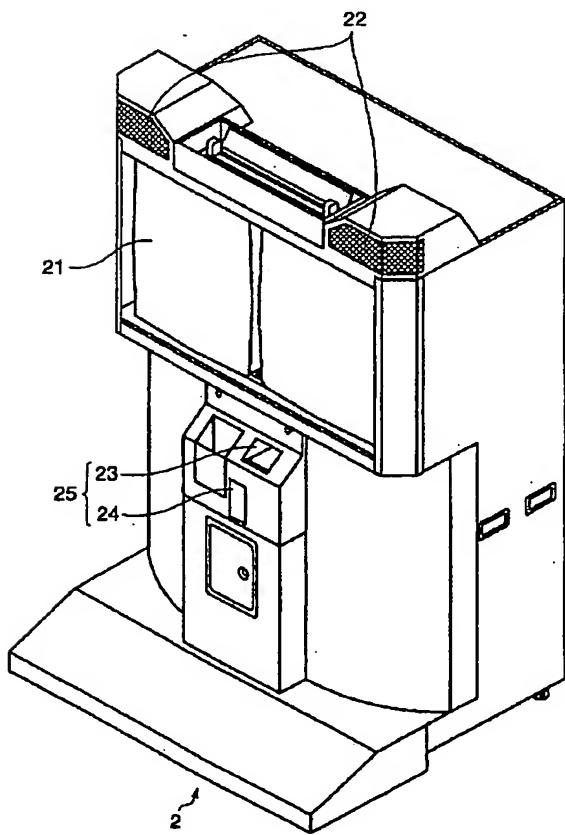
【図6】



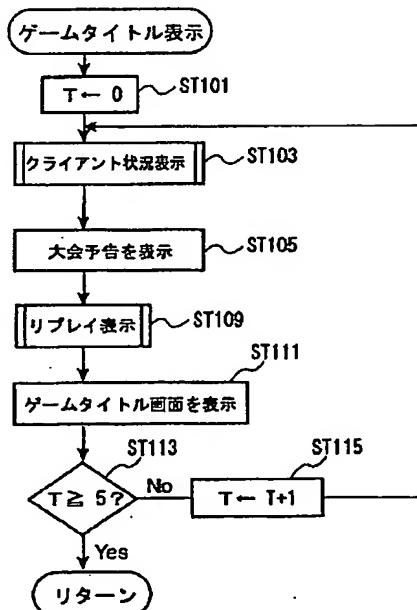
【図10】



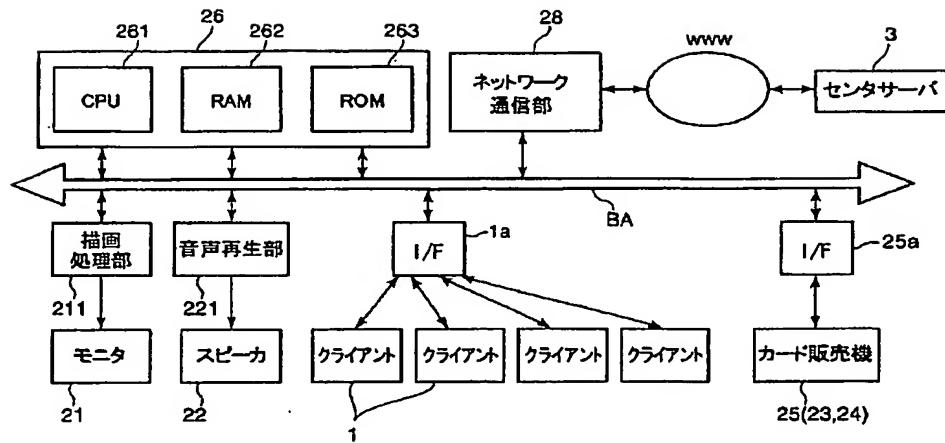
【図7】



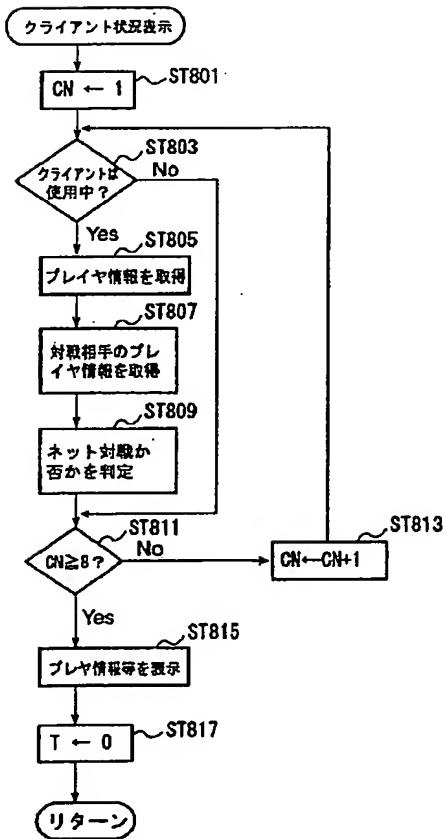
【図11】



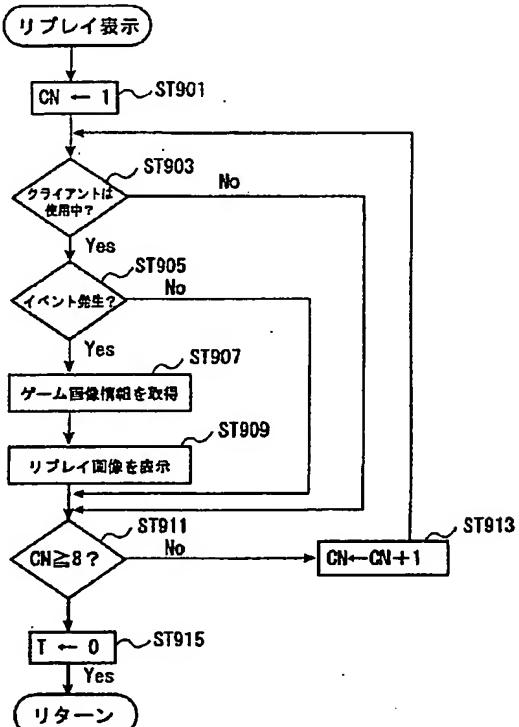
【図8】



【図12】



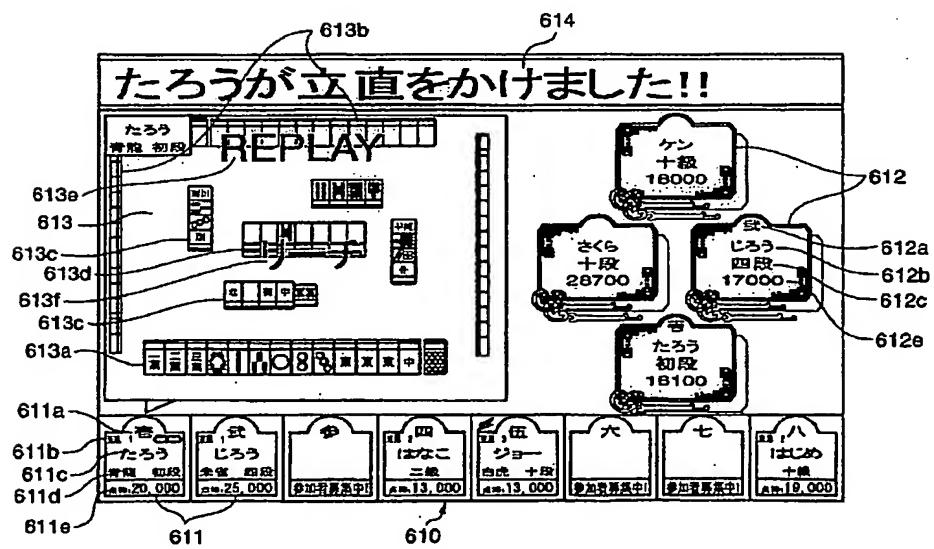
【図14】



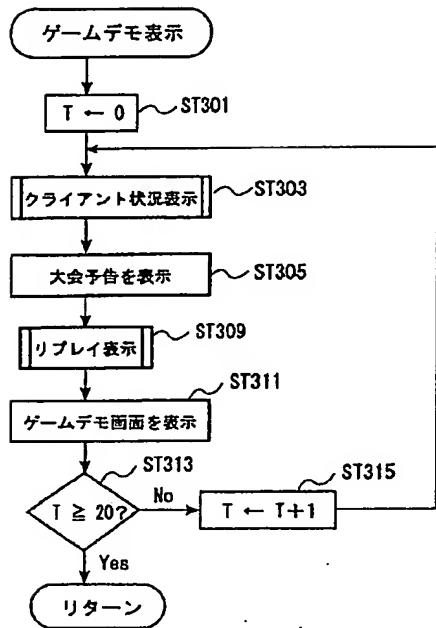
【図13】



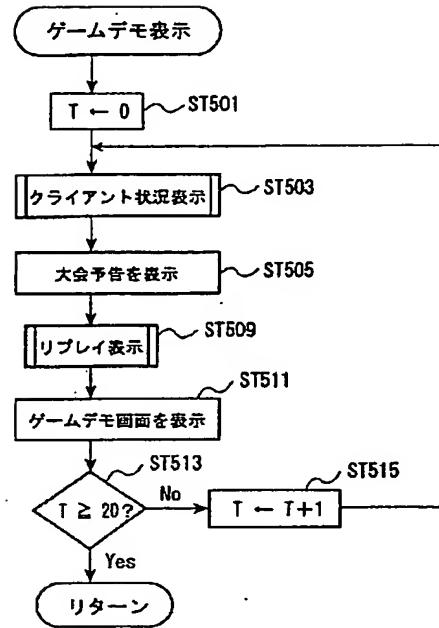
【図15】



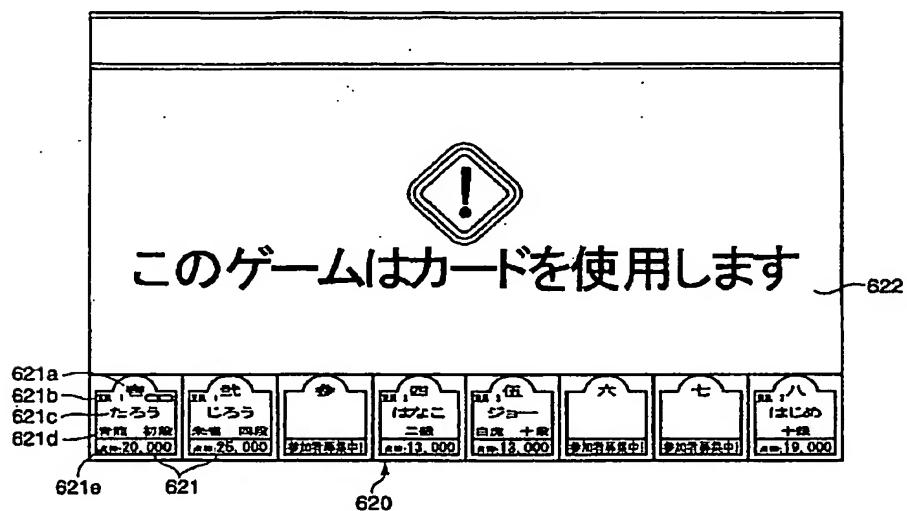
【図16】



【図18】



【図17】



【図19】

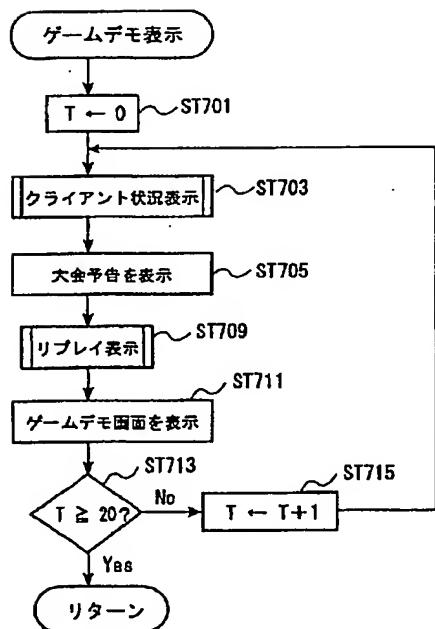
全国ランキング							
順位	登録	あがり率	平均あがり率	振り込み回数	ドラ使用率	平均回数	平均順位
1位	ジョー 白虎 十段	たろう 3.573	はなこ 3.573	はじめ 3.573	はなこ 3.573	はじめ 3.573	はじめ 3.573
2位	ひろみ 青龍 九段	じろう 3.530	はじめ 3.530	サスケ 3.530	はじめ 3.530	サスケ 3.530	サスケ 3.530
3位	ごろう 朱雀 九段	はなこ 3.134	サスケ 3.134	こたろう 3.134	サスケ 3.134	こたろう 3.134	こたろう 3.134
4位	きぶらう 青龍 八段	はじめ 2.765	こたろう 2.765	ジョー 2.765	こたろう 2.765	ジョー 2.765	ジョー 2.765
5位	けんやう 青龍 八段	サスケ 2.666	ジョー 2.666	みゆき 2.666	ジョー 2.666	みゆき 2.666	みゆき 2.666
6位	ジョン 玄武 八段	こたろう 2.413	みゆき 2.413	リュウ 2.413	みゆき 2.413	リュウ 2.413	リュウ 2.413
7位	ジャック 朱雀 八段	ジョー 2.400	リュウ 2.400	たろう 2.400	リュウ 2.400	たろう 2.400	たろう 2.400
8位	じゅみ 白虎 八段	みゆき 2.251	たろう 2.251	じろう 2.251	たろう 2.251	じろう 2.251	じろう 2.251

631a  
631b  
631c  
631d  
631e

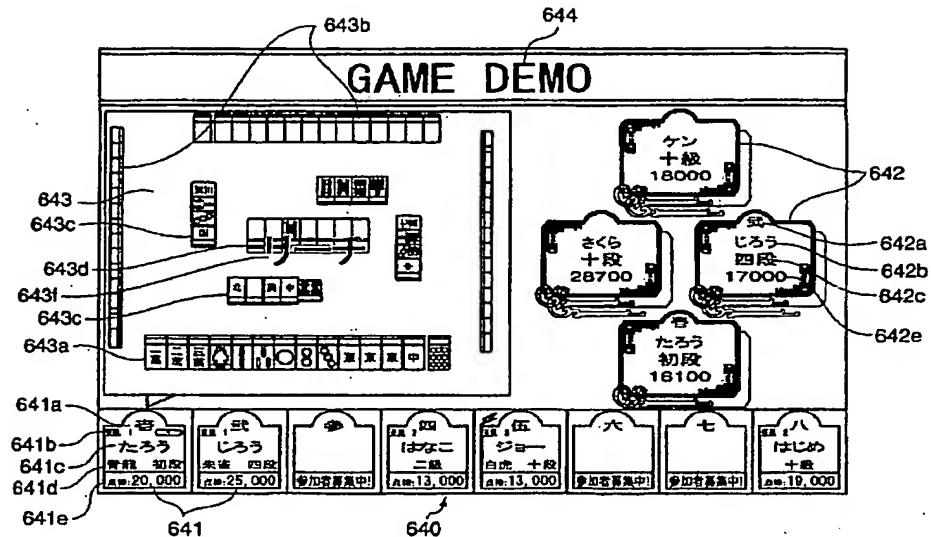
632

631  
630

【図20】



【図21】



## フロントページの続き

(72)発明者 原野 裕樹

東京都港区虎ノ門四丁目3番1号 コナミ

株式会社内

(72)発明者 和田 博之

東京都港区虎ノ門四丁目3番1号 コナミ

株式会社内

(72)発明者 芝宮 正和

東京都港区虎ノ門四丁目3番1号 コナミ

株式会社内

(72)発明者 横石 隆

東京都港区虎ノ門四丁目3番1号 コナミ

株式会社内

Fターム(参考) 2C001 AA01 AA03 AA12 BA01 BA05

BA06 BB01 BB02 CA02 CA04

CB01 CB04 CB08 CC02 CC03